キャラクター名
キリュウイン・ザルバード・セフィロークス

プレイヤー名

メインクラス	ナイト	**Lv.1:**		**レベル**	15
サポートクラス	ルイネーター	**Lv.1:**	バートル	**性別**	男
称号クラス				**年齢**	26
種族	ドラゴネット			**境遇**	策謀
出自（効果）	王侯貴族			**目標**	探索

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	33	25	29	8	7	10	9
ボーナス	11	8	9	2	2	3	3
クラス修正	2	2	1	1	1	1	0
他修正							
能力値	13	10	10	3	3	4	3

HP	175
MP	92
フェイト	5

装備品		射程	命中	攻撃	回避	物防	魔防	行動	移動
右手	連撃の槍	至近	-1	22	0	0	0	-4	0
左手	ナイトシールド		0	0	0	15	7	-1	0
頭部	ファインクロスヘルム				-1	9			
胴部	テスタメント					15	12		
補助	ルーンポイントアーマー				-1	7	1		-1
装身具	竜の輝き								
能力値			10	0	10	0	4	13	18
スキル	サジタリウス		3	3	3			12	27
その他	雷竜		3		3				25
総計(右)			15	25	14	46	24	20	69
総計(左)			16	3					
総計(両)									m
ダイス数			4 d	2 d	4 d				

	能力値	スキル	その他	合計	ダイス数
トラップ探知	3	3		6	+ 2 d
トラップ解除	10	3		13	+ 2 d
危険感知	3	3		6	+ 2 d
エネミー識別	3	3		6	+ 2 d
アイテム鑑定	3	3		6	+ 2 d
魔術判定					+ d
呪歌判定					+ d
錬金術判定					+ d

所持品	
雷竜	
HHPP	
HMPP	

現在重量：	0		
最大重量：	33	所持金： 100	預金・借金： 0

スキル名	SL	コスト	タイミング	射程	対象	判定	制限	メモ
ドラゴニックシンボル	★	3	判定直前	20m	単体	自動	1	
効果： 対象が行う判定のダイス1個追加								
バッシュ	1	4	メジャー	武器	単体	命中		
効果： 武器攻撃を行う。ダメージロールに+[SLd]								
	1							
効果：								
ドラゴンアーム：闇	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 白兵攻撃のダメージを闇属性の魔法ダメージに変更する。								
	1							
効果：								
アームズマスタリー：槍	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 「種別：槍」の武器を使用した命中判定に+1D。								
カバーリング	1	2	DR直前	至近	単体	自動	1/MP	
効果： 対象にカバーを行う。行動済みでも行え、行動済みにならない。								
カバームーブ	1	4	《カバーリング》	-	自身	自動	シーン/SL	
効果： 《カバーリング》を「射程；20m」に変更。								
ボルテックスアタック	1	-	効果参照	-	自身	自動	1	
効果： 武器攻撃と同時に使用。そのスキルを「対象：単体」に変更し、ダメージに+[CL*10]点。								
	1							
効果：								
パワーアーム	1	-	パッシブ	-	自身	-	槍使用	
効果： 「装備部位：両」の武器を「右手」あるいは「左手」のみで装備できる。								
ライディング	1	-	パッシブ	-	自身	-	騎乗	
効果： あらゆる命中判定と回避判定に+1d。								
ブーストダッシュ	5	-	パッシブ	-	自身	-	騎乗	
効果： 【移動力】に+15。								
サジタリウス	2	-	パッシブ	-	自身	-	騎乗	
効果： あらゆる判定の達成値に+[SL+2]する。								
ヘビーアタック	1	8	マイナー	-	自身	自動	槍使用	
効果： 白兵攻撃のダメージに+[攻撃に使用した武器ひとつの重量]する。メインプロセスまで持続。								

メイキング時　ベストルート1　ライトニングライド1　ボルテックスアタック1　アームズマスタリー：槍

通常時

セットアップ
《プレパレイション》《ベストルート》《トランス：ビースト》
【行動値】　20　+　15　=　35
【移動力】　69　+　25　+　15　=　109

フリー
《アーマースタイル：エメラルド》
【行動値】　35　+　5　=　40
【移動力】　109　+　5　=　114

マイナー
《ヘビーアタック》
【攻撃力】　25　+　17　=　42

メジャー
《バッシュ》or《ラッシュ》
【攻撃力】　42　+　114　=　156
《バッシュ》or《ラッシュ》《ボルテックスアタック》

キャラクター名
キリュウイン・ザルバード・セフィロークス

プレイヤー名

所持品			

スキル名	SL	コスト	タイミング	射程	対象	判定	制限	メモ
ラッシュ	1	6	効果参照	-	自身	自動	騎乗	
効果：白兵攻撃と同時に使用。攻撃のダメージに+【移動力】。								
インバルネラブル	1	-	DR直後	-	自身	自動	シナリオ1回	
効果：あなたが受けるダメージを０に変更する。								
アラウンドカバー	1	4	《カバーリング》	-	自身	自動	シナリオSL回	
効果：同じエンゲージにいる任意の複数のキャラクターにカバーを行う。あなたが受けるダメージはひとり分のダメージでよい。								
ファイナルガード	1	-	クリンナップ	-	自身	自動	シナリオ1回	
効果：すでに使用した《インバルネラブル》の使用回数を1回増やす。								
	1							
効果：								
コンパニオン	1	-	アイテム	-	自身	-		
効果：バートル専用の「種別：乗り物」をひとつ習得する。								
ロディオ	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：[スリップ]を受けても騎乗が解除されない。ただしダメージは受ける。								
ライトニングライド	5	-	パッシブ	-	自身	-	騎乗	
効果：【行動値】と【移動力】に+12。								
ライドマニューバ	1	-	パッシヴ	-	自身	-	騎乗	
効果：回避判定に+1D。								
ベストルート	5	3	セットアップ	20m	単体	自動		
効果：【移動力】に+25。ラウンド終了まで持続。								
プレパレイション	1	4	セットアップ	-	自身	自動	シーンSL回	
効果：「タイミング：セットアップ」のスキルをふたつ使用する。ひとつはバートルのスキルでなければならない。								
	1							
効果：								
エングレイブド	3	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果：プリプレイ時10点の【EP】を習得。								
トランス：ビースト	5	-	セットアップ	-	自身	自動		
効果：【行動値】と【移動力】に+15。EPを1点消費。シーン終了まで持続。								
ミアズマバインド	1	-	判定直前	-	自身	自動		
効果：命中判定の直前に使用。攻撃の対象は、リアクションを行えない。EP3点消費。								
コンパンセーション	1	-	効果参照	-	自身	自動	シナリオSL回	
効果：スキルの効果でEPを消費する直前に使用。EP1点の変わりに【HP】を10点消費する。								
	1							
効果：								
アーマー・オブ・アギオス	1	-	アイテム	-	自身	-		
効果：召喚具：テスタメントの防具をひとつ取得する。								
アーマースタイル：エメラルド	1	8	フリー	-	自身	自動	聖鎧装備	
効果：【行動値】と【移動力】に+5する。この効果はシーン終了まで持続する。								
ヒストリー	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：さまざまな国や町の概要、歴史、人物、過去にあった出来事などについて知っているかどうかの【知力】判定に+1D。								
アスレチック	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：登攀や跳躍で行う【筋力】判定に+1Dする。								
トレーニング：筋力	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：【筋力基本値】に+3する。								

キャラクター名

キリュウイン・ザルバード・セフィロークス

プレイヤー名

所持品			

スキル名	SL	コスト	タイミング	射程	対象	判定	制限	メモ
トレーニング：器用	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：【器用基本値】に+3する。								
トレーニング：敏捷	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：【敏捷基本値】に+3する。								
アニマルエンパシー	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：「分類:動物、魔獣」のエネミーと意志疎通ができる。どの程度かはGMが判断する。								
マシンリム	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：【筋力】【器用】【敏捷】の基本値に+1する。								
フェイス：セフィロス	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：基本能力値からふたつ選択し、その基本能力値に+1する。(筋力・敏捷)								
ホーム：ベルリール	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：【筋力】【敏捷】【感知】の基本値に+1する。								
スピードアタッカーⅠ	1	-	セットアップ	-	自身	自動		
効果：フェイト1点消費。【行動値】【移動値】に+5する。ラウンド終了まで持続。								
スピードアタッカーⅡ	1	-	フリー	-	自身	自動		
効果 :フェイト1点消費。あなたのいるエンゲージを封鎖し、回避判定に+1Dする。エンゲージに敵キャラクターが存在している間、持続する。								
スピードアタッカーⅢ	1	-	効果参照	-	自身	自動	シーン1回	
効果：武器攻撃と同時に使用。フェイト1点消費。その攻撃を貫通ダメージに変更する。								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								